



Les generacions més joves creixen amb els jocs electrònics, la major part dels quals destil·len una intensa agressivitat. Tot i això, sembla clar que només els nois i noies desadaptats, que no distingeixen bé la realitat de la ficció, poden acabar tenint o provocant problemes.

L'atracció de la violència (virtual)

Bona part dels jocs per a ordinador tenen un component comú: la violència. El jugador colpeja, atropella, trinxo, es menja o simplement mata a trets els adversaris. El que falta saber és si la violència desfermada en una pantalla pot saltar a la realitat.

Avances per un corredor fosc d'un soterrani de passadors tenebrosos per on degota la humitat amb un gluc-gluc que posaria Bruce Willis nerviós. Intueixes que "ells" sortiran per la porta gran que hi ha a la dreta. Et prepares per disparar i... els dolents surten per l'esquerra i et desapareixen a tu. Esquives un parell de bales i una ràfega de metralladora tirant-te a terra, però l'explosió d'una bomba de mà et fe-

reix a la cama deixant-te quasi sense forces. Aconsegueixes parapetar-te darrere una caixa i comences a disparar. Al qui avança arrambat per la dreta, el toques de ple al cap, i trossos de cervell i un raig de sang esquitxen la paret. Un altre ha caigut amb un espantós forat al ventre. Al tercer, que semblava molt valent i que es dirigia directe cap a tu, li ha tocat rebre al pit. Els seus cossos, ja cadàvers, encara se sacsegen lleu-

ment quan passes pel seu costat. Ara, pots recollir un *power-up* de terra i, de seguida, la teva energia puja fins al 75 per cent, la barra de vida s'allarga de forma considerable i la ferida de la cama comença a fondre's. Demanes la visió frontal i et veus a tu, cabell llarg, pits ostentosos grans, punxeguts i breument tapats per un top, cames llargues amb uns petits pantalons curts, dels quals pengen dos atributs més: els

carregadors per a la teva Magnum.

El paràgraf anterior podria servir per a descriure una de les seqüències d'alguna de les tres seqüeles del joc *Tomb Raider*, amb una electrònicament sensual Lara Croft de protagonista. O de molts dels milers de jocs per a ordinador catalogats sota la categoria de Shoot 'em up, expressió que es pot traduir per "metralla's".

"Shoot 'em up" o "beat 'em up" ("matxaca's", a cops, s'entén) són dues de les expressions més abundants als jocs per a ordinador. Als Shoot 'em up es guanya o es perd en funció de la capacitat de disparar i matar algú o alguna cosa, des de dolents fins a zombis i monstres de tota mena i condició. El jugador acostuma a disposar de tot tipus de maquinària letal, des de les metralletes israelianes Uzi fins a pistoles Magnum o llançaflames. Als Beat 'em up, la cosa va de pinyes. El jugador interpreta un personatge que es dedica, bàsicament, a picar els contraris i a defensar-se dels seus cops, bé a l'estil kung-fu bé amb tècniques més occidentals, com ara la boxa. *Grand Theft Auto*, que es podria traduir per "Magnífic robatori de cotxe", és descrit així per publicacions del sector: "Roba un cotxe, comet delictes, estampa't contra un control de carretera de la policia i marxa pitant."

Inciten a la violència. Matances com la perpetrada per uns adolescents al seu institut de Littleton, als Estats Units, fa uns mesos, van tornar a aixecar l'alarma sobre la relació entre els jocs d'ordinador que utilitzaven aquells menors i la tràgica realitat posterior. Una enquesta encarregada per la revista nord-americana *PC Data* després de la tragèdia mostrava que el 57% dels enquestats no creia que els videojocs violents provoquessin violència entre els jugadors. Només el 31% creia que els pares haurien de prohibir els seus fills jugar amb jocs violents. Per a Irene Caparrós, ex-directora de l'edició espanyola de la revista nord-americana *PC Gamer*, "la violència

L'hiperespai ja és història

Hi ha generacions que, quan els parles de videojocs, els vénen al cap aquelles pantalles dels bars on es podien destruir naus alienígenes, representades per punts lluminosos, quan sortien de la seva ordenada formació i es llançaven a l'atac de la teva nau. O d'aquell altre joc en el qual navegaves enmig d'asteroides que, a vegades, s'acostaven perillosament al teu coet. Havies de disparar i destruir les pedrotes espacials, tot i que, si eren grans, petaven en diferents cossos estel·lars més petits, que passaven a ser encara més perillosos. En casos desesperats, podies prémer el botó "hiperespai", que et treia d'on eres per aparèixer en qualsevol altre racó de la pantalla, millor o pitjor que l'anterior. Loteria galàctica.

L'actualitat és una altra cosa, i jocs com els descrits podrien perfectament aparèixer exposats al Museu de la Ciència. Avui dia, les vendes anyals de la indústria dels jocs per a ordinador als Estats Units arriben als 5.500 milions de dòlars (prop d'un bilió de pessetes), tot i que només un 8 per cent d'aquests jocs són Shoot 'em up en primera persona –és a dir, que el jugador és qui dispara–. El mercat, ara mateix, està repartit entre jocs de plataforma (en què es necessita un aparell en concret i el suport adequat: CD-Rom o cartutxos) i els jocs per a PC (s'utilitza un ordinador convencional, al qual es poden afegir elements com *joysticks*, *pads*, etc). Entre els primers, la plataforma PlayStation, creada i comercialitzada per Sony, és la líder, seguida de prop per la Nintendo 64. Tant PlayStation com Nintendo o els jocs per a PC disposen d'un ampli ventall de publicacions sobre les novetats en cada sistema. Són revistes amb una imatge terriblement atractiva. Algunes d'elles són oficials de les empreses productores i complaents amb elles; d'altres, oficioses, carregades de rumors i notícies no sempre favorables a les multinacionals. N'hi ha, com *PC Gamer*, que fins i tot inclouen seriosos i assenyats articles d'opinió.

Entre les primeres, la gran i esperada novetat és l'aparició, la tardor de l'any que ve, de la PlayStation 2, una màquina de segona generació que hauria de posar de genolls la competència. Sony, segons informacions publicades en la premsa especialitzada, podria haver dedicat més de 2.000 milions de dòlars (més de 300.000 milions de pessetes) a la producció de la plataforma. I és que no és mal negoci. Segons la revista *PlayStation Power*, Sony preveu vendre 20 milions de PlayStations 2 cada any. La nova màquina serà prou sofisticada com perquè el departament de comerç de la República Popular de la Xina la prohibeixi quan aparegui per ser considerada un superordinador.

és el principal atractiu de la majoria de videojocs, el públic l'espera i l'exigeix. La clau és si aquesta violència arriba o no a sortir de la pantalla. I jo crec que això no passa, normalment. En molts casos, fins i tot, hi ha qui desfoga la seva agressivitat jugant a matar".

"Els jocs que són violents inciten a la violència, no hi ha dubte", afirma Josep M. Roig, psicòleg clínic, però "la violència que destil·len", diu, "no és païda igual per tothom". Només un noi desadaptat, que no distingeixi bé la realitat de la ficció pot acabar tenint o provocant problemes.

Amadeu Brugués és informàtic i afeccionat als jocs d'ordinador. La seva dona és mestra. Els seus

dos fills, de vuit i cinc anys, juguen amb tota mena de jocs informàtics "des que saben fer anar el ratolí, des d'infantils com *Lego Escacs* o *Les Tres Bessones* fins a violents com *Doom*, *Unreal* o *Duke Nukem*". "La violència dels jocs no els afecta", diu, "però si es mor el protagonista, tenen por. I els monstres no els agraden." Quan Brugués comparteix *joystick* i pantalla amb els seus fills, configura el joc "en mode indestructible, o sigui que no et poden fer res, i aleshores anem a trencar-ho tot, gerros, vidres, parets, liquidem els dolents...". Els fills de Brugués, de totes maneres, "no poden obviar que els protagonistes són ells mateixos i, quan



Els videojocs són un negoci que només als Estats Units bulla un bilió de pessetes anuals. Sony prepara la PlayStation 2, una màquina de segona generació per a la construcció de la qual ha invertit uns 2.000 milions de dòlars.

entren a la trama, pateixen per ells". Brugués considera positiu que els seus fills aprenguin que la violència fa patir i, per tant, la rebutgin.

Distingeixen els nens la realitat de la fantasia? "És més dura per a ells la violència d'un telenotícies", diu Brugués, que va ser monjo a Montserrat durant tres anys. "Quan surten israelians barrallant-se amb palestins, em pregunten: 'papà, això és veritat?'". Segons Brugués, "aquests jocs són dolents si els nens ja tenen la llavor de la violència a dins". Són, diu, "desafortunats per a un nen que té un problema fora de l'ordinador", però, si no és el cas, "quan un joc és massa violent, el nen el rebutja".

Pel que fa a la debatuda –i improbable– prohibició dels jocs d'ordinador violents, el psicòleg Roig afirma que "caldría demostrar científicament que influeixen de forma negativa", uns estudis que encara no s'han fet. Ell, però, no és partidari de la prohibició, entre altres coses perquè els videojocs també poden baixar-se d'Internet, amb la qual cosa són accessibles a tothom.

Un dels primers d'aquests estu-

dis sobre la relació entre jocs i violència, elaborat per la Universitat de Texas, es farà públic aquesta tardor. Els primers resultats, fets públics per l'edició digital Austin 360, indiquen que els videojocs violents –igual que la violència a la televisió– inciten els nens a la violència, però també sembla que cap de les dues coses per elles soles sigui suficient per a impulsar un nen cap a la violència real, sinó que calen altres elements, també reals.

Sang de color verd. Darrerament, davant el debat obert, algunes empreses de producció de jocs han optat per diferenciar un pèl el joc de la realitat. Així, al joc *Armageddon*, el color de les armes que hi apareixen no és absolutament idèntic al real. La sang –abundosa– que es vessa en aquest joc, a més, és de color verd.

Hi ha jocs per a tots els gustos. Jocs bèl·lics en què el jugador pot permetre's el luxe de retopar el general Montgomery a la batalla del Alamein o de capgirar les guerres de Cèsar; jocs d'estratègia en què es tracta, per exemple, d'organitzar una xarxa de trans-

ports ferroviaris; jocs de carreres on es reproduïxen amb detall circuits reals o recorreguts de ral·li amb diverses condicions de conducció i en què el jugador pot escollir, i fins i tot modificar, models concrets de cotxe que es comporten com ho faria el model real en aquelles condicions; jocs de rol, etc. També hi ha Dance 'em up, que giren al voltant del ball i també, criticats per nombrosos afeccionats, jocs... de pesca!

Els jocs, construïts en la seva majoria amb mentalitat nord-americana, fins i tot inclouen, molt superficialment, qüestions ideològiques. Tot i la desaparició del bloc soviètic, els "dolents", sovint, vénen d'allà. A vegades, cal evitar que uns dolents comunistes s'emparin de les armes nuclears soviètiques que queden a Ucraïna. A *Civilization 2*, un joc d'estratègia en el qual guanyes quan domines el món, per a embarcar-te en una guerra, primer, has de tenir prou diners i, després, com recomana la revista *PlayStation Magazine*, "has de tenir un govern estable, preferiblement monarquia o comunisme".

Albert Font

Un policia de veritat

"Disparar amb armes en un joc no s'assembla gens a disparar amb armes de veritat. Afortunadament." Qui ho diu és Daniel (no és el seu nom real) que, a més de ser un afeccionat als jocs d'ordinador i col·laborador de publicacions del tema, és agent de la policia estatal i, per tant, sap perfectament què és fer servir un arma de foc real. Creu que si les dues coses s'assemblesin, "els jocs d'acció no serien divertits i jo seria el primer que hi deixaria de jugar".

Pel que fa a l'excés de violència als jocs, creu que "la gent és una mica macabra i primer li agrada veure i, després, tapar-se els ulls i cridar". A més, dels jocs d'acció Daniel prefereix els "que et fan utilitzar la matèria gris i t'entretenen". Els jocs de guerra, per exemple, "serveixen per plantejar-te què hauria passat si Grouchy hagués arribat amb prou temps a Waterloo o si els prussians no n'haguessin tornat".

Daniel, que creu que "la violència és sempre una porta oberta al fracàs", no és partidari de la prohibició de jocs, encara que siguin violents. "Si la llibertat existeix, ha de ser per a tot. Jo posaria límits d'edat, igual que en les qualificacions de les pel·lícules."